

Implementasi Teknik Mixing Real Video dan Animasi 2D Pada Pembuatan Video Klip Flava Band

Deddy Utama

Program Studi Teknologi Multimedia Broadcasting - Jurusan Telekomunikasi

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya

Kampus PENS-ITS, Keputih, Sukolilo, Surabaya.

Telp : +62+031+5947280; Fax. +62+031+5946011

Email : dedutz@gmail.com

Abstrak – Video klip musik merupakan media yang paling efektif bagi penyanyi atau grup band untuk mempromosikan lagu mereka pada masyarakat. Pembuatan video klip musik dengan unsur *real video* dan animasi 2D tentunya menarik dan teknik seperti ini masih jarang digunakan pada pembuatan video klip musik di Indonesia

Pada tugas akhir ini akan dibuat sebuah video klip dari salah satu band indie di Surabaya, yaitu Flava band dengan judul lagu Kupilih Dia. Pembuatan video klip ini menggunakan unsur *real video* dan animasi 2D. Bagaimana penggabungan kedua unsur tersebut harus mengarah pada makna dari lagu yang harus disampaikan tetapi tidak membuat penonton merasa bosan. Animasi yang digunakan nanti seperti *motion text* dan *motion graphic*. Penambahan animasi dapat dilakukan pada *software* Adobe Flash atau Adobe After Effect.

Diharapkan video klip musik ini nantinya dapat mengangkat pamor penyanyi atau grup band, sebagai konten *entertainment* yang mampu bersaing di hiburan musik tanah air serta menjadi inspirasi bagi pemirsa dan para sutradara video klip lainnya.

Kata Kunci : animasi 2D, *real video*, *editing video*, video klip

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia video klip musik saat ini semakin menarik dan kreatif. Itu semua tidak lepas dari pembuatannya yang cenderung memakan biaya besar dan orang-orang yang sudah sangat ahli di dalamnya. Belum lagi biaya untuk penyewaan lokasi *shooting* dan properti pendukung yang tidak murah. Hal ini tentunya sangat sulit dilakukan oleh penyanyi atau grup band pendatang baru yang ingin mempromosikan lagu mereka melalui video klip, sehingga video klip dari penyanyi atau grup band pendatang baru tampak amatir, tidak menarik dan kurang kreatif.

Perkembangan tersebut juga diiringi oleh perkembangan *software video editing* yang disertai dengan *visual effect* seperti animasi. Jadi dengan adegan secukupnya lalu diolah menggunakan *software video editing* dan ditambahkan beberapa *visual effect* semacam animasi sudah mampu membuat video klip yang menarik dan kreatif. Jadi sistemnya menggabungkan *real video* dengan animasi menjadi satu kesatuan video klip musik. Sehingga penyanyi atau grup band pendatang baru tampak lebih profesional.

2. PERUMUSAN MASALAH

Perumusan Masalah dari pembuatan *video klip ini* adalah :

1. Bagaimana pembuatan storyboard dan proses recording dalam pembuatan video klip ini.
2. Bagaimana menggabungkan *real video* dan animasi 2D.
3. Bagaimana membuat *motion text* untuk menampilkan nama personil dan grup band.
4. Bagaimana membuat *motion graphic* untuk animasi 2D.

3. BATASAN MASALAH

Batasan Adapun batasan masalah dalam Proyek Akhir ini adalah :

1. Pembuatan *storyboard* adalah berupa *storyboard* sederhana yang mengacu pada skenario yang telah dibuat.
2. Proses *recording* video dilakukan secara sederhana.
3. Proses *editing* video untuk *real video* menggunakan *software* Adobe Premiere CS5.
4. Penambahan *visual effect* menggunakan *software* Adobe After Effect CS5.
5. Animasi 2D dibuat secara sederhana menggunakan Adobe Flash CS5 dan Adobe After Effect CS5.

6. Lagu dari grup band Flava dengan judul Kupilih Dia.

4. TUJUAN

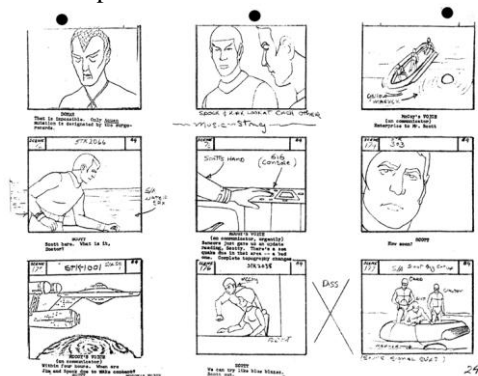
Tujuan yang ingin dicapai dari proyek akhir ini adalah menggabungkan *real video* dan animasi 2D menjadi 1 kesatuan video klip musik.

5. TEORI PENUNJANG

5.1 Storyboard

Storyboard adalah serangkaian ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara urut dengan tujuan memvisualisasikan gerakan gambar, animasi, *motion graphic* atau media interaktif termasuk aktivitas sebuah web.

Storyboard merupakan hal yang sangat penting di dalam sebuah produksi film atau video klip. Dalam sebuah film, ada ratusan bahkan ribuan gambar yang dibuat untuk penggambaran dari film tersebut. Setiap gambar atau sketsa berkaitan dengan semua informasi penting tentang masing-masing shot dan mendefinisikan tiap tampilan yang ingin dicapai. Dalam sebuah produksi film, seorang *storyboarder* bekerja sama dengan kru produksi film lainnya seperti produser, sutradara, *art director*, dan bahkan *lighting designer*. Hal ini dikarenakan *storyboard* sebagai dasar acuan pembuatan film atau video klip.



Gambar 1 Contoh Storyboard

a. Kegunaan Storyboard

Seiring dengan berkembangnya zaman, kesalahan pada suatu produksi sebuah karya sangat tidak diperbolehkan. Oleh karena itu, penggunaan *storyboard* sebagai dasar acuan semakin menyebar luas tidak hanya di dunia produksi film ataupun video klip. Penggunaan storyboard kini meliputi :

- Film
- Theater
- Animasi

- Slide foto
- Buku komik
- Bisnis (semacam iklan, presentasi, dan lainnya)
- Novel
- Media Interaktif (*website*, *software*, dan lainnya)

b. Pembuatan Storyboard

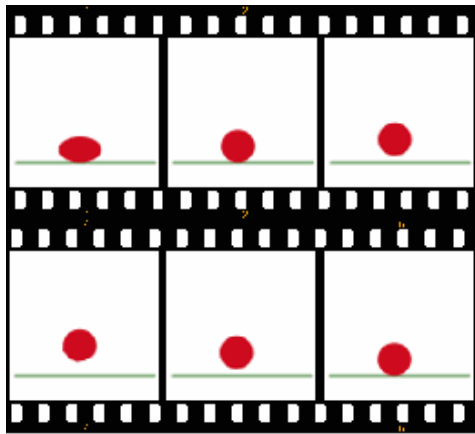
Storyboard untuk film diciptakan dalam proses bertahap. Gambar – gambar pada *storyboard* dapat dibuat dengan tangan atau digital pada computer. Jika menggambar dengan tangan, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mendownload *template storyboard*. Banyak sekali macam *template storyboard*, tetapi pada intinya sama, yaitu untuk memvisualisasikan karya sebelum dibuat.

5.2 Animasi 2D

Animasi adalah tampilan cepat dari urutan gambar karya seni atau posisi model berupa 2-D atau 3-D untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi dapat dibuat dan dipresentasikan dalam berbagai cara. Metode yang paling umum dari presentasi animasi adalah sebagai sebuah film atau program video. Banyak teknik dalam pembuatan sebuah animasi, antara lain :

- *Traditional Animation* (disebut juga animasi cel atau animasi buatan tangan) adalah proses yang digunakan untuk film-film animasi sebagian besar pada abad ke-20. *Frame* individu dari sebuah film animasi tradisional adalah foto-foto gambar, yang pertama kali digambar pada kertas. Untuk membuat ilusi gerakan, setiap gambar sedikit berbeda dari yang sebelumnya.
- *Stop Motion* merupakan animasi yang dibuat secara fisik dengan memanipulasi objek dunia nyata dan memotret mereka pada satu frame film pada jangka waktu tertentu untuk membuat ilusi gerakan. Beberapa *software* computer banyak yang memungkinkan untuk membuat jenis animasi ini.
- *Computer Animation* meliputi berbagai teknik animasi yang dibuat secara digital pada computer, macamnya adalah animasi 2D dan animasi 3D. animasi 2D dibuat dan diedit pada computer menggunakan grafis vektor 2D. Hal ini termasuk teknik animasi tradisional yang sudah terkomputerisasi secara otomatis

seperti *tweening*, *morphing*, *onion skinning* dan *rotoscoping*. Dan masih banyak lagi teknik lainnya.



Gambar 2 Contoh animasi

Proses pembuatan animasi hampir sama dengan proses produksi sebuah film atau video, yaitu :

- a. **Script**
Dapat dikatakan sebagai unsur yang paling penting dari produksi. *Script* dibuat untuk mengetahui berapa banyak karakter yang terlibat, lokasi atau tempat yang digunakan dan apa saja yang dilakukan oleh karakter-karakter tersebut.
- b. **Desain (karakter dan background)**
Karakter dan *background* untuk animasi perlu dibuat dengan baik agar *animator* lebih mudah dalam membuat animasi.
- c. **Storyboards**
Storyboard dilakukan secara visual. Dalam *storyboard* ini perlu memperhatikan sudut pandang, waktu dan tindakan apa saja yang dilakukan oleh karakter.
- d. **Animatics**
Animatic merupakan proses mengambil potongan *storyboard* untuk diurutkan dalam animasi sehingga tercipta animasi kasar sebelum menuju ke tahap animasi.
- e. **Animation**
Tahap ini merupakan tahap pembuatan animasi sesuai dengan *storyboard* dan *animatics*. *Software* yang biasa digunakan untuk pembuatan animasi 2D adalah Adobe Flash.
- f. **Compositing dan editing**
Compositing dan *editing* ini dapat dilakukan pada *software editing* video dengan menambahkan beberapa efek agar animasi lebih menarik.

- g. **Pascaproduksi**
Pascaproduksi terdiri dari *mixing* suara, koreksi warna dan *output* akhir.

5.3 Chroma Key

Chroma key merupakan teknik untuk penggabungan dua gambar atau frame bersama-sama dimana satu warna pada salah satu gambar akan dihapus (dibuat transparan) dan menggantinya dengan gambar lain dibaliknya. Teknik pada umumnya digunakan untuk siaran acara ramalan cuaca, dimana *presenter* tampaknya berdiri di depan peta besar, tetapi yang sebenarnya di dalam studio adalah *background* yang besar berwarna biru (*blue screen*) atau hijau (*green screen*). Lalu warna hijau atau biru yang berada di belakang *presenter* sebagai *background* diganti dengan gambar peta iklim. Jika *presenter* tersebut mengenakan pakaian dengan warna yang sama dengan warna *background* (hijau atau biru) maka pakaiannya akan diganti dengan video *background*. Warna biru dan hijau dianggap sebagai warna yang berbeda dari warna kulit manusia. Teknik ini juga banyak digunakan dalam industri hiburan, misalnya untuk membuat efek khusus. Warna keseluruhan *background* harus sama karena gambar akan buram ketika proses penghapusan warna.



Gambar 3 Contoh Penggunaan Teknik *Chroma Key*

5.4 Biografi Flava Band

Flava adalah sebuah band dari sekumpulan anak muda kreatif dan imajinatif yang ingin menyatukan vidi dan misi mereka di dalam music.



Gambar 4. Logo Flava Band

Band Flava terbentuk di Surabaya pada tanggal 22 November 2008. Aliran musik yang diusung oleh band Flava adalah “*new pop*” dengan sedikit sentuhan *j-pop crunchy*.

Data personil Flava Band adalah :

- Wawa sebagai *drummer*
- Teguh sebagai *bassist*
- Ferry sebagai gitaris 1
- Eddy sebagai *vocalist*
- Aiu sebagai *keyboardist*
- Abenk sebagai gitaris 2

Prestasi yang diperoleh saat awal terbentuk cukup bagus. Pada tahun 2009, Flava berhasil menjadi finalis ajang music yang cukup bergengsi yaitu LA Lights Start-Up, yang membawa mereka untuk masuk dalam sebuah album kompilasi dan menembus label E-motion *entertainment*.

6. METODOLOGI

Untuk menyelesaikan proyek akhir ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini dilakukan penentuan ide dan tema mengenai video yang akan dibuat serta pengumpulan *study literature* sebagai pembelajaran untuk materi yang akan dimasukkan di video klip.

2. Tahap Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, langkah yang dilakukan yaitu pembuatan skenario dari video yang dibuat dan pembuatan *storyboard* sederhana sesuai dengan skenario yang telah dibuat sebelumnya. Pada intinya tahap pra produksi ini dilaksanakan agar proses produksi dapat berjalan sesuai konsep dan menghasilkan suatu video klip sesuai dengan harapan.

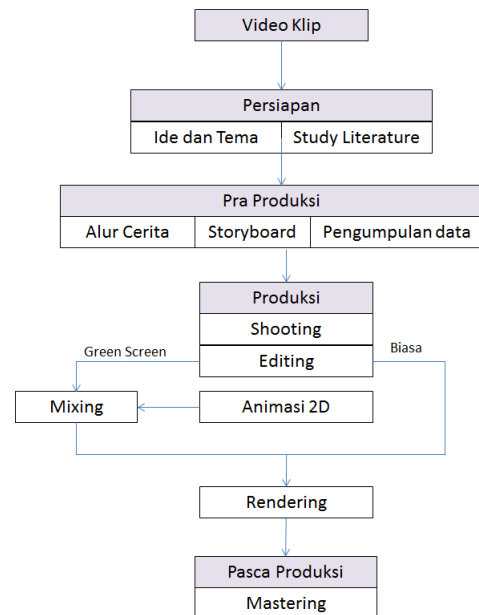
3. Tahap Produksi

Dalam tahap produksi dilakukan proses pengambilan gambar (*shooting*), pembuatan animasi menggunakan software Adobe Flash, proses *editing real video*, proses

mixing real video dan animasi 2D serta proses *rendering* menjadi sebuah file video.

7. PERENCANAAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM SECARA KESELURUHAN

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai tahapan-tahapan pengerjaan video klip ini dari awal hingga selesai



Gambar 5. Blok diagram tahap penyelesaian tugas akhir

7.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini akan membahas mengenai penentuan ide dan tema lalu *study literature*.

a. Penentuan Ide dan Tema

Ide merupakan sebuah rancangan atau gambaran yang masih ada dalam pikiran. Pencarian ide pada pembuatan video klip Flava band ini terinspirasi dari beberapa video klip yang sudah ada. Sehingga ide untuk pembuatan video klip ini yaitu untuk penampilan band, background menggunakan animasi 2D.

Tema disini merupakan dasar dari alur cerita yang akan dibuat dalam bentuk video klip. Berdasarkan dari isi lagu “Kupilih Dia” maka tema yang diambil adalah tentang percintaan tetapi tetap dalam suasana ceria.

b. Study Literature

Study literature digunakan untuk mengumpulkan materi – materi pembelajaran yang nantinya materi tersebut digunakan sebagai bagian dari video klip. Materi yang dibutuhkan meliputi teknik *chromakey*, teknik *shooting* menggunakan *green screen*, pembuatan animasi 2D berupa *motion graphic* dan *motion text*.

7.2 Tahap Pra Produksi

Dalam Pra Produksi ini dibahas mengenai alur cerita, pembuatan storyboard dan pengumpulan data untuk proses produksi.

a. Alur Cerita

Video klip tentunya membutuhkan adegan atau kisah yang mencerminkan judul lagu tersebut agar penonton tidak bosan hanya melihat penampilan band. Sesuai dengan tema yang telah ditentukan yaitu tentang percintaan tetapi tetap dalam suasana ceria.

Karakter utama adalah seorang cewek. Cewek tersebut memiliki pacar. Tetapi ada seorang cowok culun yang sangat tergilagila padanya sampai tidak bisa berhenti menjejarnya.

b. Pembuatan Storyboard

Storyboard dibuat berdasarkan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya bersama dengan penampilan band di sela-selanya. *Storyboard* juga mengacu pada hasil observasi yang telah dilakukan berkaitan dengan *property* dan lokasi pengambilan gambar



Gambar 1 Storyboard

c. Pengumpulan Data

pengumpulan data yang telah dilakukan seputar pemeran artis, *property* yang dibutuhkan hingga pemilihan lokasi untuk proses *shooting*.

7.3 Tahap Produksi

a. Proses Shooting

Shooting merupakan proses pengambilan gambar dan dilakukan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Proses *shooting* dibagi menjadi 2 bagian yaitu proses *shooting* untuk adegan cerita dan performa band. Semua performa band menggunakan *green screen* karena nantinya akan digabungkan dengan video animasi.

Lokasi proses *shooting* adegan cerita dilakukan di kamar tidur, jalan, teras rumah (*green screen*), lorong perpustakaan ITS. Untuk performa band dilakukan di teras rumah dan studio musik.



Gambar 7. Proses Shooting dengan *green screen*

b. Editing

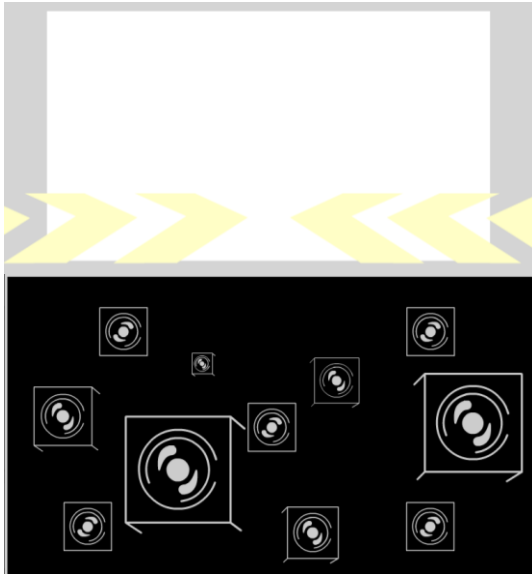
Setelah proses *shooting* selesai, dilakukan proses editing. Proses editing dibagi menjadi dua, yaitu proses editing untuk *shooting* yang menggunakan *green screen* dan tidak menggunakan *green screen*. Hal ini dikarenakan proses *shooting* yang menggunakan *green screen* masih diproses lagi pada proses *mixing* dengan video animasi 2D, sedangkan yang tidak menggunakan *green screen* cukup diedit biasa. Software yang digunakan keduanya pun berbeda, yang *green screen* menggunakan software Adobe After Effect sedangkan yang tidak pakai *green screen* menggunakan software Adobe Premiere.

Pada Adobe After Effect, teknik editing yang digunakan adalah

menghilangkan bagian-bagian yang tidak dibutuhkan sesuai storyboard, sedangkan pada Adobe Premiere dilakukan teknik *cut to cut* dan memberi beberapa bagiannya perubahan transisi seperti efek dissolve

d. Pembuatan Animasi

Animasi yang digunakan untuk video klip ini berupa *motion graphic* sebagai background performa band dan *motion text*.



Gambar 8 Contoh Screen shot Animasi untuk *background* performa band

Pada screen shot yang pertama, animasi panah bergerak saling bertemu, kemudian yang kedua, gambar vector audio ada yang membesar mengecil dan nada pula yang berputar pada bagian tengahnya.

e. Mixing

Setelah proses pembuatan animasi selesai, akan dilakukan proses mixing yaitu penggabungan antara video yang menggunakan *green screen* dengan animasi yang telah dibuat sehingga terlihat lebih menarik. Hal pertama yang harus dilakukan adalah menghilangkan *background* dari warna hijau *green screen* dengan teknik *chromakey*.

Editing dengan teknik *chromakey* ini dilakukan pada Adobe After Effects dengan menggunakan efek *keylight*. Pilih video performa band untuk dihilangkan *green screen*-nya. Lalu pilih efek *keylight* pada menu efek → *keying*.



Gambar 9 Panel effect control untuk efek keylight

Langkah selanjutnya adalah menghilangkan bagian yang tidak dibutuhkan dengan mengubah parameter *source crops*. Setelah itu pilih bagian warna hijau menggunakan tombol bergambar palet pada parameter *screen colour*



Gambar 10 Screen shot setelah *green screen* dihilangkan

Setelah itu sempurnakan komposisi objek agar warna yang terlihat pada objek dan warna yang dihilangkan semakin jelas gunakan parameter *view*, pilih *screen matte*. Pada preview video akan terlihat berwarna hitam dan putih. Bagian yang transparan berwarna hitam dan bagian yang berwarna akan tampak berwarna putih. Tetapi ada bagian yang masih belum terlihat padat komposisi warnanya. Untuk memadatkannya atur parameter *clip black* dan *clip white* pada panel *screen matte*.

Setelah itu hilangkan semua *background green screen* pada masing-masing video personil band. Buat *composition* baru sebagai tempat bergabungnya semua personil menjadi satu video. Masukkan ke *timeline* setiap video personil. Setelah itu atur posisi personil agar tampak serasi sesuai dengan *storyboard*. Atur parameter *position* pada setiap video. Setelah itu masukkan video animasi 2D yang ingin dimasukkan sesuai pada *storyboard*. Tambahkan lagi beberapa image agar video klip tampak lebih bagus dan menarik



Gambar 11 Hasil finishing untuk *composition* gabungan

Setelah itu render video tersebut menggunakan menu *render queue*, dan atur outputnya. Setelah gabungan dengan video adegan ceritanya pada software *Adobe Premiere*. Atur posisi video sesuai dengan urutan di *storyboard*. Setelah itu *export* video tersebut menjadi satu kesatuan video klip.

8. ANALISA DAN HASIL PENGUJIAN

8.1 Analisa Teknik *Mixing Real Video* dan Animasi 2D

Proses penggabungan Real Video dan Animasi 2D banyak dipengaruhi oleh banyak hal. Mulai dari proses *shooting* hingga proses penggabungan kedua unsur tersebut. Hal-hal yang perlu dianalisa antara lain :

- Proses *shooting* menggunakan *green screen*.
- Teknik Chroma Key
- Penyempurnaan menghilangkan *green screen* menggunakan parameter *screen mate*.

a. Analisa Proses *Shooting* Menggunakan *Green Screen*

Proses *shooting* menggunakan *green screen* mungkin terdengar biasa dan sudah banyak yang melakukannya, tetapi tetap harus memperhatikan beberapa hal agar proses *shooting* berlangsung maksimal. Hal tersebut antara lain adalah media yang digunakan untuk *green screen* dan kuantitas atau intensitas pencahayaan pada ruangan yang akan dipergunakan *shooting*.

b. Analisa untuk Teknik *Chroma Key*

Chroma Key digunakan untuk menghilangkan salah satu warna yang ada pada video. Bagian dari video yang akan dihilangkan yaitu bagian *green screen* atau warna hijau. Oleh karena itu tidak

diperkenankan menggunakan pakaian berwarna hijau. Proses ini dilakukan dengan menggunakan software *Adobe After Effect*. Efek yang digunakan adalah efek *keylight*. Hati – hati dalam menyeleksi warna yang akan dihilangkan, perhatikan apakah warna tersebut bersih atau terdapat unsur bayangan atau lekukan. Karena akan mempengaruhi keseluruhan kepadatan warna yang akan dihilangkan

c. Penyempurnaan Menghilangkan *Green Screen* Menggunakan Parameter *Screen Mate*

Salah satu parameter yang dimiliki oleh efek *keylight* adalah melihat video dalam bentuk *screen matte*. Dimana hanya terdapat warna hitam dan putih. Bagian yang mempunyai warna tampak hanya warna putih dan yang tidak berwarna terlihat hitam pada *screen matte*. Dari analisa masing-masing video menggunakan *preview screen matte*, video drum masih menunjukkan ketidak sempurnaan penghilangan *green screen* karena kurangnya pencahayaan.

9. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil dari pembuatan proyek akhir video klip ini adalah :

1. Teknik *shooting* menggunakan *green screen* memerlukan pencahayaan yang cukup agar pemisahan warna pada saat proses editing mudah dilakukan.
2. Teknik *chroma key* sangat efektif untuk menghapus *background green screen* sebagai bagian yang akan diisi dengan video lain. Penghapusan salah satu warna yaitu hijau menjadi lebih bersih menggunakan efek *keylight*.
3. Penggabungan *real video* dan animasi 2D merupakan salah satu teknik yang cukup efektif bagi penyanyi atau group band pendatang baru yang ingin membuat video klip musik mereka dengan biaya yang tidak terlalu mahal.

1. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fahmirianto, Gusman dan Agustinus Sigit. 2010. "Pembuatan Video Klip Memories Band dengan Teknik *Mixing Video* dan Animasi 3D". Yogyakarta: STMIK AMIKOM.

- [2] Williams, Richard. "The Animator's Survival Kit".
- [3] Hendratman, Hendi. 2009. "The Magic of Adobe Premiere Pro". Bandung: Informatika Bandung.
- [4] Hendratman, Hendi. 2009. "The Magic of Adobe After Effects". Bandung: Informatika Bandung.
- [5]. [http://en.wikipedia.org/wiki/Chroma Key](http://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_Key)
- [6] <http://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard>